

EL MUCHO DESCANSO ENGORDA...



PARA EL ASOMBRO: LA CUEVA DE LAS MANOS

Héroes Infantiles

Un Cowboy de Ficción y un Cowboy Real

Ilustró:
ANAMARIA.

LUCKY LUKE

En 1946, el dibujante y guionista belga Morris —llamado, en realidad, Maurice Bevere— creaba para la revista "Spirou" al cowboy Lucky Luke. Más tarde, Morris se limitó a dibujar esta historieta y el francés René Goscinny —que vivió en la Argentina entre sus dos y diecinueve años— pasó a escribir el guión. Después, Lucky Luke apareció en la revista que lleva su nombre, publicada por Dargaud Editor.

El Oeste fue tomado en broma por el fino humorismo de estos dos autores, buenos conocedores del tema, quienes integraron a la historieta a algunos personajes reales, como los hermanos Dalton, Billy the Kid,



Lucky Luke

Juanita Calamidad, Jesse James o Black Bart.

Montado en su caballo "Jolly Jumper", Lucky Luke ha llenado de sonrisas las praderas norteamericanas finalizando, invariablemente, sus aventuras entonando una vieja canción del Oeste que dice: "Soy un

cowboy solitario / alejado del hogar".

También fue llevado al cine en dibujos animados. Y sus aventuras fueron publicadas en la Argentina en las revistas "Frontera", "Anteojo", "Nueva Historieta", "Lucky Luke" (Ed. Abril) y en el diario "Correo de la Tarde". En esta última publicación, los dibujos fueron realizados por Alfredo Sagré.

En España, dos revistas llevaron su nombre. Una de Ediciones Toray y la otra de Ediciones Junior. En Italia apareció en la revista "Corriere dei Piccoli". En nuestro país se venden, actualmente, sus historietas en la publicación española de Ediciones Junior.

YELLOWSTONE KELLY

El trampero y explorador Luther Kelly fue el primer pionero que pisó el valle Yellowstone, sitio que bordea el río y lago del mismo nombre y abarca parte de los estados de Wyoming, Idaho y Montana, actualmente convertido en parque nacional de los Estados Unidos. Precisamente por el hombre que colonizó ese lugar, se lo llamó popularmente "Yellowstone" Kelly.

Entre julio de 1871 y marzo de 1875 se llevó a cabo la campaña del general Crook contra los indios apaches, en Arizona y Nuevo México. Durante dos de los años que llevó dicha guerra, Kelly participó como guía y explora-



Yellowstone Kelly

dor del ejército.

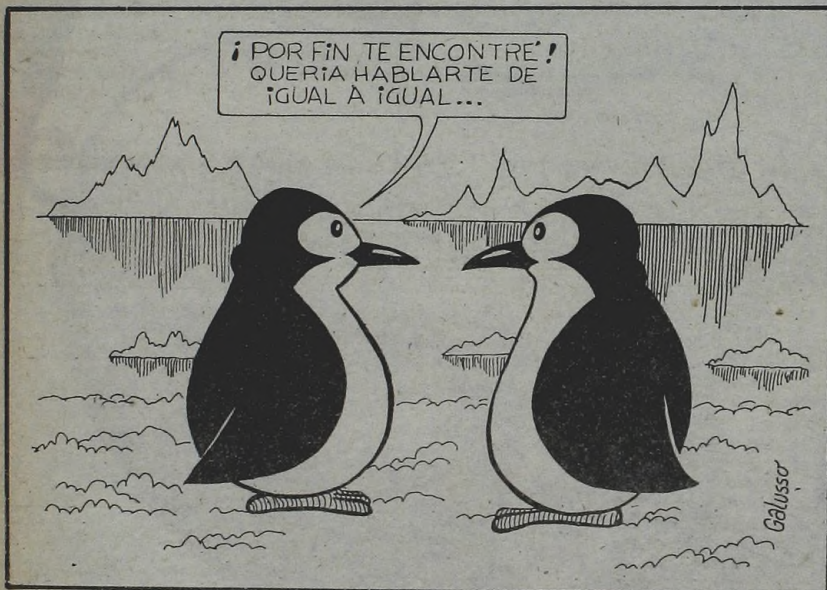
Para 1875, ya habían desaparecido dos importantes jefes apaches, Delshay y Cochise, y gran parte de las tribus de esa nación india había sido sometida. El resto se hallaba en México. Fue entonces cuando Yellowstone Kelly con su

esposa, una india apache de nombre Wa-li-a, se estableció mucho más al norte, en el Valle de las Serpientes. Allí vivió de su oficio de trampero, es decir cazaba castores y otros animales por medio de trampas.

Su aventurera existencia fue llevada a la pantalla por la productora Warner Bros. en la película "Yellowstone Kelly" que en nuestro país se conoció como "Murallas de sangre". Clint Walker —el actor que entre 1955-62 filmó la serie televisiva "Cheyenne"— fue quien lo personificó en ese filme. Acompañaban al protagonista Ed Byrnes, Andra Martin —en el papel de Wa-li-a— y John Russell, como el jefe Gall.

ACTUALIDAD

Una de Pingüinos



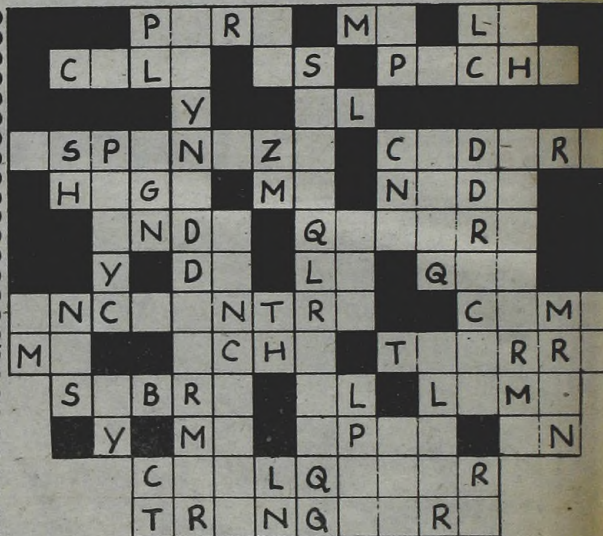
La posibilidad de que se autorice el faenamiento de hasta 48.000 ejemplares de pingüinos por año en el área de la provincia del Chubut "pone de moda", por así decir, a estas simpáticas aves, también conocidas como pájaros bobos. Su número —se informó— ha ido aumentando en forma desproporcionada al escasear lobos marinos y zorros, naturales perseguidores de los pingüinos.

¿Desaparecerán estos animalitos? No. Se proyecta aprovechar la carne de esos 48.000 ejemplares anuales para elaborar preparados proteicos, sin que esto implique tolerar la depredación de la especie. Los pingüinos seguirán siendo protegidos, limitándose su propágación indiscriminada.



He aquí un tema para incluir en la materia Ecología, que ahora se estudia en las escuelas primarias. En tanto, los pin-

güinos siguen haciendo su vida, de la cual el dibujante Galusso te presenta hoy algunos enfoques.



Aniversarios

Una Vuelta "Fierro a Fondo"

El 1º de marzo de 1879 se produce un acontecimiento editorial de ese tiempo: aparece "La vuelta de Martín Fierro", con la que José Hernández (retrato en la página de al lado) complementa su poema "El gaucho Martín Fierro", que se publicara en 1872.

De la segunda parte del poema se imprimen cinco ediciones de 4.000 ejemplares cada una. ¡Veinte mil ejemplares de un libro de poesía, en un país escasamente poblado, como era el de hace un siglo! Con el agregado de que la instrucción pública no tenía los alcances que hoy tiene, hasta el punto de que muchos argentinos adultos no sabían leer ni escribir. Esto hace más meritorio el éxito al-

canzado por José Hernández con su poema inmortal.

En la carátula del libro publicado en 1879 por la Imprenta Coni, se leía: "La vuelta de Martín Fierro, por José Hernández. Primera edición, adornada con diez láminas. Se vende en todas las librerías de Buenos Aires. Depósito central: Librería del Plata, calle Tacuarí 17, 1879".

Nunca está de más contribuir a la difusión del poema de Hernández. Por lo tanto, te proponemos que te entretengas resolviendo este juego. Consiste en colocar en los cuadritos las vocales que faltan. Si lo hacés correctamente, podrás leer una estrofa de "Martín Fierro". En las páginas 8-9 encontrarás la solución.

Fechas de la Semana

Para Leer en Vacaciones



Joaquín V. González



Mariano Moreno

2 de marzo, 1811. Combate de San Nicolás. Frente a la ciudad de San Nicolás se libró el primer combate naval de los argentinos. Comandaba la escuadrilla criolla Juan Bautista Azopardo, a quien secundaba Hipólito Bouchard, "América", "Invencible" y "Veinticinco de Mayo" eran los nombres de los buques que constituían esa escuadra.

3 de marzo, 1857. Fallece Guillermo Brown. El máximo héroe naval argentino dejó de existir en la ciudad de Buenos Aires a la edad de 80 años. Había nacido en Foxford, Irlanda, el 22 de junio de 1777. Desde 1814 estuvo al mando de nuestras fuerzas navales. Participó en los combates de Los Pozos, Martín García, Quilmes, Montevideo, Juncal y otros.

4 de marzo, 1811. Deja de existir Mariano Moreno. Durante la travesía emprendida en misión diplomática hacia Inglaterra, dejó de existir uno de los más preclaros de nuestros próceres, el doctor Mariano Moreno. Fue secretario de la Primera Junta, director de La Gazeta, autor de escritos como "Memoria de las Invasiones Inglesas" y "Representación de los Hacendados". Había nacido en Buenos Aires el 23 de setiembre de 1778.

5 de marzo, 1860. Derqui presidente. Finalizado el mandato presidencial del general Urquiza, asumió el cargo Santiago Derqui, a quien acompañó como vicepresidente el general Juan Esteban Pedernera.

6 de marzo, 1839. Nace Olegario V. Andrade. Nació en Gualaguaychú, Entre Ríos, el poeta Olegario Víctor Andrade. Uno solo de sus poemas bastó para inmortalizar su nombre: "Nido de Cóndores". Falleció en Buenos Aires, el 30 de octubre de 1882.

6 de marzo, 1863. Nace Joaquín V. González. Nació en Nonogasta (Provincia de La Rioja) el doctor Joaquín Víctor González. Fue abogado, periodista, diputado nacional, senador representando a su provincia natal, ministro del Interior, ministro de Justicia e Instrucción Pública, titular de la Universidad de La Plata, escritor y poeta. Obras: "Mis montañas", "Manual de la Constitución Nacional", "Cuentos", "Fábulas nativas", "Canto a La Rioja". Fue traductor al castellano de la clásica obra del poeta persa Omar Khayyam "Rubaiyat". Falleció el 21 de diciembre de 1923.

7 de marzo, 1826. Desaparece el gobierno provincial de Buenos Aires. Bernardino Rivadavia declaró caduco al gobierno provincial de Buenos Aires, en virtud de la ley del Congreso que erigía a esta ciudad capital de la República.



Santiago Derqui



José Hernández

Cuando alguna visita le preguntaba —¿Qué vas a ser cuando seas grande? Daniel contestaba: Aviador... y voy a recorrer todo el mundo volando entre las nubes.

—¿Qué bien... qué bien...! —comentaba la visita y seguía tomando té con torta de chocolate, pero enseguida intervenía papá:

—No, hijo... no. Ya te dije que cuando seas grande serás marino como tu abuelo y tu padre y recorrerás el mundo cruzando los mares.

Cuando se iba la visita, Daniel preguntaba:

—¿Falta mucho para que sea grande?

—Regular... regular... Algo así como veinte nudos

—contestaba el papá.

—Mmmm... depende de la velocidad con que el viento empuje tus años —contestaba el abuelo.

Y la mamá, que se pasaba las noches mirando el cielo mientras papá viajaba, le decía: "A ver, te falta... las tres Marías, más las cuatro de la Cruz del Sur, más las siete cabritas... más el puñalito de la Virgen...! Muchas, muchas estrellas, te faltan todavía, hijo!"

Cuando iba a cumplir seis años, pidió que le regalaran un avión de juguete, pero papá le trajo un catalejo de verdad diciéndole: "Tomá, Daniel... espero que te guste, lo necesitarás cuando cruces los mares".

Daniel Aviador

Cuento de MARTA GIMENEZ PASTOR.

Ilustró: JOYA AIELLO.



Y el abuelo le regaló una carpeta llena de mapas diciéndole: "Tomá Daniel... son mis cartas de viajes. Las necesitarás cuando navegues".

Y su mamá le regaló un pañuelo blanco con una estrella bordada en la punta, diciéndole: "Tomá, hijo... lo necesitarás para decir adiós cuando salgas en tus viajes..."

Daniel se hizo un paracaídas con el pañuelo, un calidoscopio con el catalejo y

aviones de papel con los mapas. ¡Muchos aviones de papel plegado! Algunos chicos, otros medianos y otros grandes... Tan grandes que de pronto se encontró metido dentro de uno de ellos y vino el viento que empuja los años y soplo levantando el avión por el aire como si fuera una hoja de otoño. Daniel se quedó quieto, mientras miraba las cosas que iban cambiando ante sus ojos.

Primero vio las copas de los árboles, después los te-

chos de las casas y las azoteas con ropas bailando en las sogas, después las nubes...

¡Estoy volando! —pensó. Abajo la ciudad era como el dibujito de un pueblo en miniatura.

Pasó un pájaro aleteando, un ángel cantando y un avión ronroneando como su gato Bigote. Un ronroneo fuerte que lo aturdió.

—¡Eh, compañero...! ¿Qué tal? ¿Paseando? ¡Lo acompaño!

Y así fue como Daniel recorrió el mundo en un avión de papel y conoció países, montañas y mares lejanos.

En el catalejo se le fueron quedando los paisajes y en el pañuelo se le durmieron unas cuantas estrellas.

Cuando el avión volvió a aterrizar en el patio, era de noche y en su casa había silencio de sueño. Suavemente, Daniel sacudió el pañuelo con estrellas sobre la almohada de mamá y desparramó sobre las sábanas de papá los paisajes lejanos que traía en su catalejo.

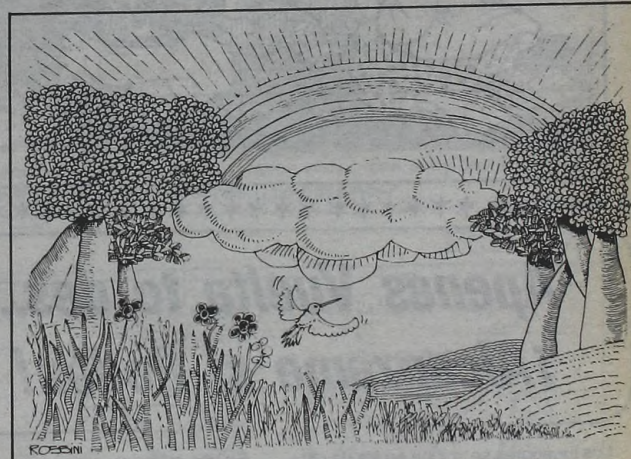
Antes de acostarse, hizo un barco de papel para el abuelo, con un mapa que le había sobrado y lo metió adentro de una botella que encontró en su mesa de luz.

Después se fue a dormir muy orgulloso porque recordó que el piloto le había dicho: ¡Eh compañero...! ¿Qué tal?

El Colibrí Encuentra los Colores

Cuento de ADRIANA PAEZ MONTERO.

Ilustró: ROSSINI.



Cuentan los ancianos que viven en la selva misionera que sus abuelos les contaron que hace muchos miles de años los pájaros no tenían los colores que tienen ahora. Todos eran blancos o negros o, a lo sumo, de color parduzco, como la corteza de los árboles. Ellos no se daban cuenta de lo que les faltaba y volaban, cantaban, hacían sus nidos, empollaban sus huevos y cuidaban los pichones muy contentos sin saber que podían colorear el aire si sus plumas tuvieran todas las hermosas tonalidades que los adornan en la actualidad.

El colibrí, que volaba de flor en flor —las flores ya tenían sus colores— se detuvo un día y pensó: "El mayor atractivo que tienen es el color, ¿cómo me gustaría tenerlo yo también! ¿qué podré hacer?". Se puso a reflexionar y después de algún tiempo tomó una decisión:

—Iré a ver a la Reina de los pájaros que vive del otro lado del bosque.

Y se puso en marcha. Comenzó a volar por encima de los árboles gozando del sol, de la suave brisa y de la libertad que le daba el aire libre. Pero era largo el camino a recorrer y lo sorprendió la noche. Se posó en las ramas de un viejo lapacho para esperar el amanecer y retomar la marcha. Pero la aurora tardaba en llegar, grandes nubes oscuras cubrían el sol y de pronto comenzó a llover. El pobre picaflor no podía moverse. Se acurrucó entre las hojas del buen lapacho. "Me parece que nunca llegaré a ver a la Reina de los pájaros", pensó, y se dispuso a esperar. Y su paciencia fue

recompensada: al mediodía disminuyó la lluvia, el cielo se fue aclarando y el sol comenzó a brillar a través de las nubes. Y en el mismo momento en que el pajarito iba a echarse a volar, el gran milagro: un hermoso arco iris cruzó el firmamento.

El colibrí estaba contentísimo. Se lanzó sobre él batiendo sus alas, y entonces ocurrió otro prodigio: a medida que tocaba con sus plumas los siete colores, éstos fueron tiñéndose. Así el azul, el amarillo, el rojo, el turquesa, el malva,

fueron coloreando el cuerpo, las alas, la cola, el pico, las patas, hasta convertirlo en esa bellísima ave que todos conocemos.

Cuando volvió a su selva y a sus flores sus amigos no lo reconocieron. Tuvo que explicarles detalladamente a los pájaros lo que había ocurrido y todos aprendieron el vuelo en la dirección que les indicó el picaflor a ver si ellos también encontraban el arco iris. Y parece que los demás pájaros también tuvieron la suerte del colibrí.

Para Jugar Mientras Paseamos

La Pelota Vuela, Mansa. ¡Vamos a ver Quién la Alcanza!

Este juego es para tres. Dos de ellos se arrojan mutuamente, con las manos, una pelota de fútbol... por encima de la cabeza del tercero. Este, ubicado en medio de ellos,

trata de apoderarse de ella, saltando. Cuando lo logra, pasa a ocupar el lugar de aquel que arrojó último la pelota.

Es muy importante tirar la pelota sin violencia, pa-

ra no lastimar al participante que se encuentra entre ambos jugadores. Y a una altura tal que no lo golpee en la cabeza, pero que pueda ser "frenada" por él con las manos en alto.



Si la Palabra es "Cabeza", con "a" Otra Palabra Empieza

Se elige un tema: animales, plantas, ciudades, etc.

Todos los jugadores se sientan en círculo.

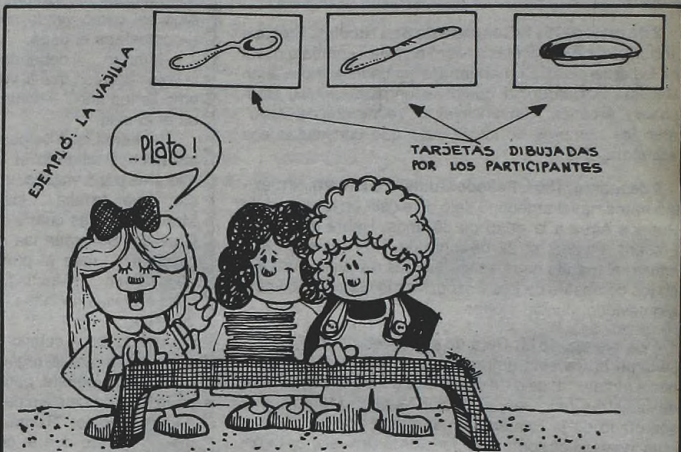
Si el tema elegido es "animales", uno de los participantes empieza el juego diciendo, por ejemplo, "TIGRE".

El compañero sentado a su derecha debe mencionar de inmediato a otro animal cuyo nombre empiece con la última letra del que

fue nombrado anteriormente. Así que podrá decir, por ejemplo: "ELEFANTE".

El tercero dirá "ERIZO" y el cuarto "OVEJA". Como "oveja" termina con "a", el siguiente jugador le corresponde mencionar un animal cuyo nombre empiece con esa letra.

El que no sepa continuar durante 15 segundos o se equivoque, deberá salir del círculo. El último que quede será el ganador.



Dibujá Como Sabés... (Que Otro Adivine Después)

Cada participante recibirá tres hojitas de cartulina blanca cortadas del tamaño de tarjetas postales.

Se elegirá un tema familiar, el mismo para todos los dibujos..., por ejemplo: la vajilla (o bien los útiles escolares o el mobiliario de nuestro hogar o las flores, etc.).

Si el tema elegido fuese la vajilla, cada chico di-

bujará tres de los siguientes objetos (uno por tarjeta): un tenedor, un cuchillo, una cuchara, un plato, una sopera, una fuente, una jarra, un vaso, una copa, etc. Los dibujos terminados se mezclarán bien, con el reverso a la vista, y se apilarán del mismo modo sobre la mesa.

Cada participante, por turno, tratará de adivinar qué fue dibujado en las tres

tarjetas que se encuentran en lo alto de la pila, y lo dirá en voz alta. Luego las dará vuelta para comprobar si ha acertado. Haya acertado o no, esos tres dibujos quedarán eliminados del juego... y otro proseguirá la adivinación con aquellos tres que se encuentren abajo, ganando un punto por cada acierto.

El ganador obtendrá patente de "adivino".

Apenas Vuelta te des... ¡Alcanzame si Podés!

Los jugadores se ubican en fila de cara a una pared o ligustrina y de espaldas al que irá en busca de uno de ellos.

Este se acerca sin que lo vean y apoya la mano en el hombro de cada uno mientras repite:

—Vos te quedarás, vos te quedarás, vos te quedarás...

Finalmente elige al que deberá perseguirlo, y al tocar su hombro le dice:

—Vos me perseguirás. ¡Alcanzame si podés!

En ese momento todos ya pueden darse vuelta y mirar cómo el retador escapa perseguido por aquel a quien desafió. La carrera es de ida y vuelta. Si en su transcurso el retador es alcanzado, deberá volver a retar cuando el juego recomience. Si en cambio logró escapar, una vez de regreso podrá ocupar el lugar que fue del perseguidor y no podrá ser desafiado para las tres carreras siguientes. Y el perseguidor se convertirá en retador.



***** Para Aprender Mientras Jugamos *****

Los Unos con los Otros

Uni con una línea los elementos de la izquierda que se corresponden con los de la derecha.

cardo
cartera



carpa



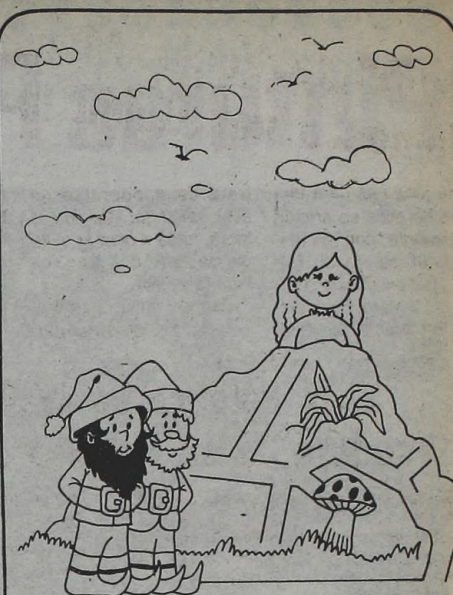
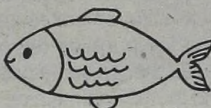
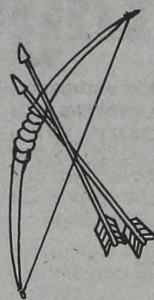
cala



Carmen

¿Cuál va Antes yCuál Después?

Todas estas palabras comienzan con las letras C y A. ¿No es cierto que sos capaz de ordenarlas alfabéticamente?



¡A Ayudar a los Enanos!

Blancanieves se ha escondido detrás de una montaña y los enanitos quieren encontrarla. ¿Por qué no seguís con lápiz el caminito que deben tomar para encontrarla?

¡Zanahorias!



El conejo Pedro tiene 78 zanahorias y se las quiere obsequiar a sus amiguitos Ramón, Jaime y Pablo, que son los que miran por encima de la pila de zanahorias. Claro que para que no se enojen tendrá que dividir la cantidad en tres partes iguales. ¿Cuántas le corresponden a cada conejito?

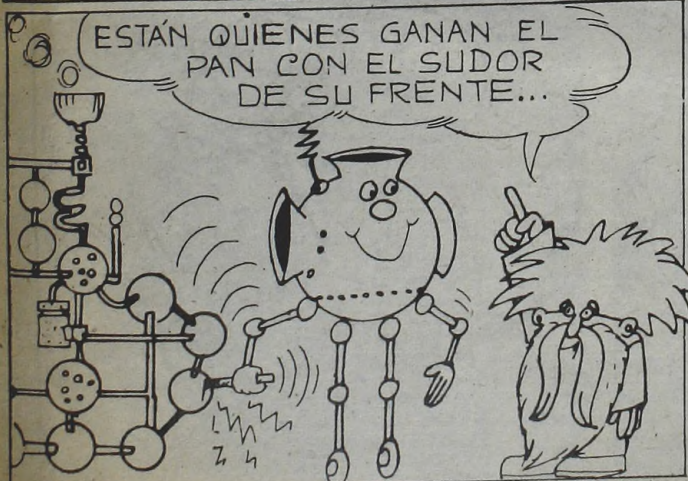
	+		=
UNA CENTENA DE ARVEJAS + UNA CENTENA DE GRANOS DE SAL			
	+		=
UNA CENTENA DE ESTRELLAS + UNA CENTENA DE HOJAS			

Sumando Centenas

Estas operaciones son sencillas... cien veces más sencillas que otras, ya que se trata de sumar centenas. ¿Lo hacemos?

EL ROBOT TITO

Por Yac



Pinturas Patagónicas de Hace 5



Hoy vamos a visitar la **Cueva de las Manos**, en nuestra Patagonia Austral. Esto que nos llena de asombro son diseños aborígenes de manos, de distintos tamaños y en diferentes posiciones, y de animales. Más nos asombra saber que estas manifestaciones artísticas datan de 3.000 años antes de la Era Cristiana. Coinciden, probablemente, con la llegada de nuevos grupos humanos a la región.

La paternidad de estos trabajos corresponde a los antecesores de los tehuelches, indígenas conocidos por los primeros exploradores. Las manifestaciones de arte rupestre prehistórico constituyen un testimonio cultural de los pueblos del pasado. Gracias a ellas se ha podido entrever el mundo anímico de sus autores, sus costumbres, sus bienes materiales, los animales que representaban el objetivo principal de su economía y, especialmente, su vinculación con el medio ambiente.

Las pinturas prehistóricas que vemos en los grabados han merecido, por su maestría, el calificativo de artísticas. Raramente los objetos culturales se encuentran asociados como para poder atribuir a un mismo autor capacidad artística y el deseo de testimoniar sobre una realidad. La Cueva de las Manos brinda indicios de esa relación, ofreciendo un testimonio valiosísimos de las costumbres del grupo de cazadores que pobló el área del río. Pinturas por lo menos desde ocho



milenios antes de nuestra era.

Vemos aquí representadas escenas de cacería, tales como la persecución a pie y el ataque mediante el lanzamiento de bolas. Las siluetas de cazadores y presas, dibujadas con dinamismo (su autor no quiso mostrarlas quietas, sino en movimiento), junto a esas misteriosas impresiones negativas de manos, testimonian los rasgos sobresalientes de esta cultura primitiva, basada primordialmente en los productos derivados de un animal, el guanaco.

Este tesoro arqueológico permaneció ignorado por espacio de muchísimo tiempo. Recién en 1976 se realizaron investigaciones con criterio global, bajo la dirección del doctor **Oswaldo Menghin** y la actuación del doctor **Carlos Gradín** como coordinador, destinadas a intentar la reconstrucción regional de la prehistoria del área hasta la llegada de los primeros colonizadores.

El conjunto de pictografías estudiadas fue distribuido en series que respondían a la probable secuencia de realización: **Grupo A:** Lo integran esencialmente los grupos de manos y las escenas de participaciones humanas y guanacos; **Grupo B:** Se caracteriza fundamentalmente por la pérdida del dinamismo y por el carácter anecdótico entre el hombre y el animal y por la aparición del blanco como elemento predominante; **Grupo C:** Comprende relativamente pocos motivos, se identifican por la superposición a los otros grupos y por la utilización del rojo como color intenso.

Esto, que para nosotros es solamente motivo de asombro, ha permitido a los científicos rebatir teorías que explicaban el poblamiento patagónico. Sobre la presencia de elementos australoideos en América han fijado las relaciones específicas entre algunas pobla-



¿Qué te parece? A medida que se siga investigando, tal vez un día llegue a saberse con exactitud de dónde procedían los primitivos pobladores patagónicos, que es una forma de saber algo sobre el origen de los antepasados de no pocos argentinos. En tanto, nosotros nos seguimos maravillando con estas pinturas que hemos venido a ver desde Buenos Aires, a más de 2.778 kilómetros de aquí. No tantos, sin embargo, como los que debieron recorrer los australianos prehistóricos para llegar a este lugar. Si es que las teorías enunciadas son ciertas, ¿no?

7 DEPARTAMENTOS

Un Rincón de Incomparable Belleza



VIAJES REGULARES

PERITO MORENO

PARQUE LAGUNA

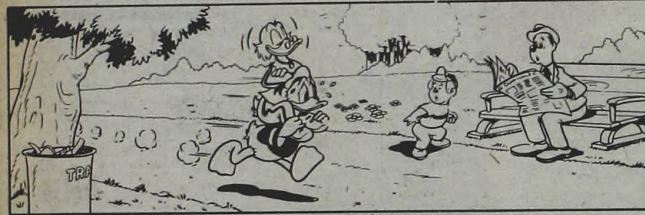
A map of Santa Cruz province, Argentina, shown in white with a red outline. The province is labeled "SANTA CRUZ" in black capital letters. To the north, a red-shaded area represents the "DEPARTAMENTO DE BUENOS AIRES". The entire map is set against a yellow background.

A black and white photograph of a deep, rugged canyon. A river winds through the bottom of the canyon, surrounded by steep, rocky walls. The sky is visible at the top of the frame.

ESTANCIA ELISA

NUESTRO VIAJE

La localidad de Los Antiguos, por ejemplo, ubicada a 74 kilómetros de la cabecera departamental, sobre el lago Buenos Aires. Es un lugar de incomparable belleza por su frondosa arboleda y canales de riego permanente. Desde allí se puede llegar a la ciudad chilena de Chile Chico. También se puede pasar al país vecino, luego de efectuar la tramitación correspondiente, por el puesto fronterizo de Gendarmería Nacional Ingeniero Pallavicini, al que se llega desde Perito Moreno por la Ruta Provincial 1.101.

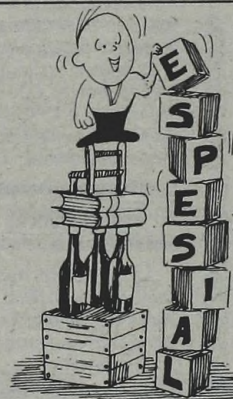


**Algo
Para
Recordar**

Tenes aquí un conjunto de objetos. Observalos detenidamente por espacio de veinte segundos. Después, enumerá los que recordés. Proponé a tus amigos que hagan lo mismo. ¡A ver quién es capaz de recordar más objetos luego de haberlos observado durante el mismo tiempo!

¿Qué
Harías
en
su Caso?

A este chico lo persigue un perro, no sabemos si rabioso o, simplemente, enojado al ver a un extraño. ¿Cómo hará para librarse de él? ¿Qué harías vos en su caso?



**¿Cubit
o no
Cubit?**

Cesarito ha formado una palabra con las letras de los cubos, pero ha cometido un error. ¿Cuál es?

AUNQUE VOS NO LO CREAS *Por Ripley*



**LAS AMAS DE CASAS EN FRANCIA
SE ENFURECIERON TANTO POR LOS ALTOS
PRECIOS *EN 1911, QUE LA POLICÍA TUVO
QUE VENDER LOS ALIMENTOS**



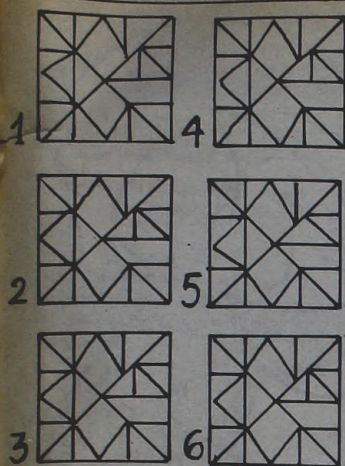
EL VOLCÁN EXTINGUIDO MÁS GRANDE DE EE UU.
EL CRÁTER DE VALLE GRANDE, A 30 KM DE ALBUR-
QUERQUE, N.M. TIENE UNA CIRCUNFERENCIA DE 30
KM Y CONTIENE 6 MONTAÑAS... INCLUYENDO EL PICO
REDONDO, QUE TIENE 4 MIL METROS SOBRE EL NI-
VEL DEL MAR...



LA GASOLINA EN KUWAIT.
CUESTA SÓLO 27 CENTA-
VOS EL GALÓN...



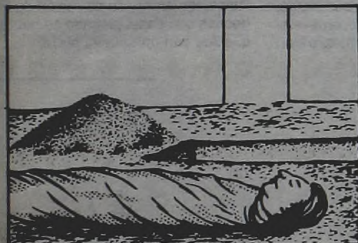
INSTRU-
MENTOS MUSI-
CALES DE LA EDAD ME-
DIA ERAN EL SACABU-
CHE Y LA CORNETA Krum



Entre Cuadrados

En una fábrica de mosaicos se encontraban estos seis a medio hacer, esperando que los terminaran. "Me siento algo distinto", dijo de repente uno de ellos. Y tenía razón: uno de estos mosaicos es distinto a los demás. ¿Podrías decir cuál de ellos?

NO ESTA DE MAS SABER QUE...



La muerte entre los mayas

era tan temida que el culto que rendían a sus dioses principalmente era para que les dieran salud y vida. Cuando un maya fallecía era envuelto en una manta, le ponían maíz con unas cuentas de jade para que el difunto no careciera de dinero al querer comprar algo en la otra vida, se le sepultaba en el piso de tierra de su casa, y con él sepultaban también los objetos que tenía en vida; los Nobles eran incinerados y sus cenizas las depositaban en una urna de cerámica o madera.

© Rubén Falcón

El Campamento

Abelito y José fueron de campamento este fin de semana. En una piedra que encontraron en el lugar vieron esa extraña inscripción y la copiaron para mostrársela. Al observarla mejor, descubrieron que se trataba de nombres propios, sin duda los de otros chicos que habían acampado allí anteriormente. ¿Podrás descifrarlos vos, tal como lo hicieron Abelito y José?

Soluciones

Entre Cuadrados. — El mosaico número 5. "Es- pecial" se escribe con "c". — ¡Por supuesto! — Los nombres: Jorge - Os- valdo - Mario - Andrés - CASO? — y... ¡tráete al- go. No hay otra posibili- dad, aunque te mojes.

Lalo y Lola

por MORT WALKER Y DIK BROWNE



PILLIN

de Walt Disney



PLANETA TIERRA

Por
SAMANIEGO

ERA CENOZOICA



Felino machairodus

Su nombre se origina en "Kainos" (reciente) y "Zoon" (animal). Su duración fue de 60 millones de años. Con ella la tierra comenzó a adquirir su aspecto actual. El único bloque de tierra emergida y fracturada ya en varios sectores sufrió una gran actividad volcánica y con grandiosos movimientos se modelaron los distintos continentes, casi como hoy los conocemos. Así surgen las más altas cadenas actuales: los Andes, montañas Rocallasas, el Himalaya, los Alpes, etcétera. La flora llegó con nuevas especies a sus actuales características. Los gigantes reptiles desaparecieron dando paso a los mamíferos en todos sus órdenes, incluyendo los cuadrumanos o monos. Grandes regresiones marinas tuvieron lugar especialmente en Europa. Inmensas extensiones quedan al descubierto. Los aluviones formaron vastas planicies. La temperatura descendió preparando la invasión de los hielos.



Miakis, predecesor del perro y el oso

Trilophodon, origen del elefante



Baluchiterio, el mayor mamífero, seis metros de altura.

¿Conocés Esta Canción?

¡Qué día más Feliz!

Por Roberto Selles



¿Te acordás de que durante las vacaciones del año pasado te ofrecimos uno de nuestros libritos con las aventuras de Robin Hood? Bueno, hoy vamos a volver a referirnos a este famoso justiciero inglés. Claro que éste no es un Robin Hood humano, sino un simpático zorrillo que Walt Disney convirtió en

Robin, para su película titulada, precisamente, "Robin Hood". ¿Vos la viste? Era una entretenidísima película donde aparecían todos los personajes de esa historia. Por ejemplo, Mariana, la novia de Robin, era una zorrilla; Little John —Pequeño Juan, en castellano— un enorme pero amigable oso; el malvado rey Juan un feroz león, a quien secundaba, en sus fechorías una serpiente llamada Sir Giss; y el sheriff, un cruel lobo. La película tenía unas hermosas canciones que se editaron en long play. Es posible que vos tengas ese disco o quizás uno de tus amiguitos. Una de esas canciones es "¡Qué día más feliz!" con música y letra de Roger Miller y versión castellana de Edmundo Santos. Está tomada de la banda de sonido de la película, que fue filmada en 1973 y la canta Julio Salazar. Esta es su le-

tra: Robin Hood y Little John venían por el bosque riendo de las bromas que solían los dos decir, recordando hechos y sucesos divertidos. ¡Qué alegría, amigos! ¡Ah, qué día más feliz! Sin pensar siquiera que metidos en el agua, se ahogaban al ponerse a jugar. Sin pensar en que el tramposo sheriff y sus hombres acechaban y los iban a atacar. Robin Hood y Little John, huyendo por el bosque, saltan bandas y árboles tratando de escapar y logrando otra vez burlar al perseguidor. ¡Qué alegría, amigos! ¡Ah, qué día más feliz! ¡Qué alegría, amigos! ¡Ah, qué día más feliz!



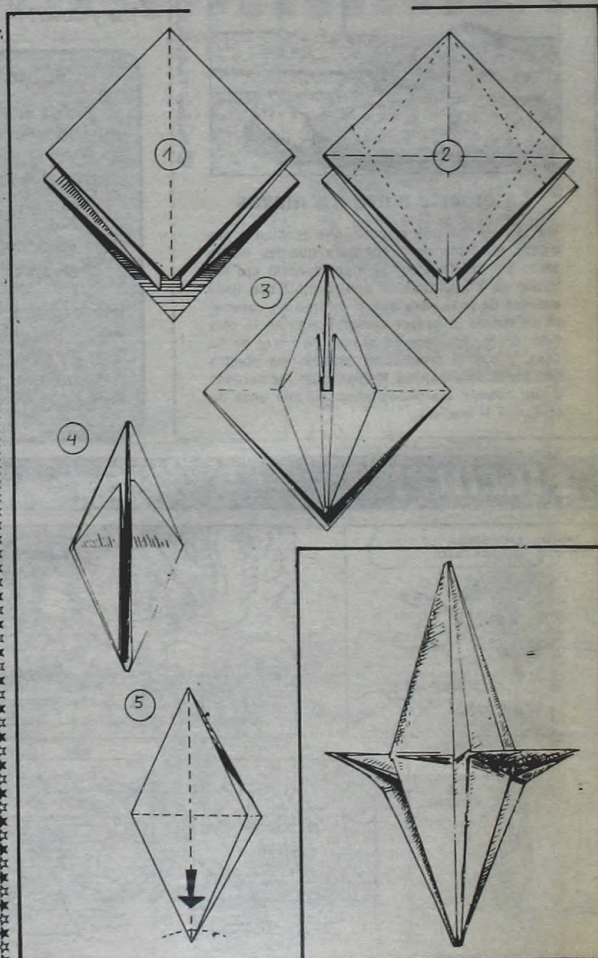
Doblando Papeles

SOPLAR Y HACER OCTAEDROS

Hoy vamos a hacer un octaedro con una hoja de papel. La hoja de papel es plana; el octaedro tiene volumen. Vamos a sumar, entonces, otra dimensión al papel: además de su largo y su ancho, haremos que tenga profundidad. La propuesta de hoy es hacer un octaedro de papel plegado que, al ser soplado por uno de los extremos de la figura que se forme, se convertirá en un cuerpo de tres dimensiones. Aclaremos, ante todo: un octaedro es un sólido que tiene ocho caras. El nuestro tendrá la forma de dos pirámides unidas por sus bases. Será irregular, a diferencia de los octaedros regulares, que son los que tienen todas sus aristas iguales. Además, poseerá un suplemento: dos aletas, que cumplirán una función decorativa si decidís dejarlas tal como se forman, o bien

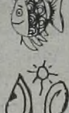
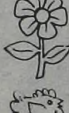
podrán desaparecer si resolvés pegarlas con cola plástica en dos de las caras del octaedro.

Los pasos que tenés que dar se inician con uno que ya conocés (dibujo 1). Plegado así el papel, le harás los dobleces que indica el dibujo 2. A continuación, nuevos dobleces llevarán el trabajo al punto que indica el dibujo 3. Lo darás vuelta y repetirás la operación con la otra parte; el contorno adquirirá la forma de un rombo (dibujo 4). Y... ya está. Se sopla por el lugar que indica la flecha (dibujo 5) y se obtiene el octaedro, con las aletas que podrás conservar o hacer desaparecer mediante el procedimiento de la cola plástica que te indicamos antes. Tu colección de figuras hechas con papel plegado se habrá enriquecido con una nueva pieza.



PAPA: ¿ADONDE ME VAS A LLEVAR HOY?

ESPECTACULO	TEATRO	HORA
A LAS MIL MARAVILLAS	LASALLE Cangallo 2263	Miér. a vier. 22 hs. Sáb. 21
BLANCANIEVES Y EL GATO CON BOTAS...	MOLIERE Bm. Mitre 2020	Dom. 18 hs.
GARABATEANDO HISTORIAS	DEL PLATA Cerrito 228	Sáb. y dom. 16 hs.
HABIA UNA VEZ UN MAGO	DEL CENTRO Sarmiento 1249	Sáb. y dom. 19.30 hs.
JUEGOS LO QUE SE DICE JUEGOS	ANFITEATRO DE LA ESTACION Lasalle e Ituzaingó San Isidro	Sáb. y dom. 18.30
LA CENICIENTA	DE LA PIEDAD Bm. Mitre 1571	Viern. 17.30 Sáb. y dom. 16
LOS CONEJITOS JUGUETONES	DE LA PIEDAD Bm. Mitre 1571	Viern. 16 Sáb. y dom. 17.30
PINOCHO Y CAPERUCITA TE INVITAN A JUGAR	DEL CENTRO Sarmiento 1249	Dom. 18 hs.
¿TE CUENTO UN CUENTO?	EL VITRAL Rod. Peña 344	Sáb. y dom. 17.45
VENGAN A JUGAR CON MORISQUETA Y BONETE	CASA DE LA CULTURA Libert. 16208 - S. Isidro	Dom. 19 hs.
ARTESANIAS, LIBROS Y REVISTAS USADOS	PLAZOLETA SANTA FE	Sáb. 12 a 18 Dom. 10 a 18
BUQUE MUSEO FRAGATA PRESIDENTE SARMIENTO	DARSENA NORTE Costanera y Viamonte	Sáb. y dom. de 14 a 18.30
CAMPING	BOSQUES DE EZEIZA	Todos los días
CARRERAS DE TROTE	HURLINGHAM Bolívar y C. de Pavón	Dom. 11
CENTRO POLIDEPORTIVO	PARQUE ROCA Gral. Paz y Roca	Dom. 14
CINE DE ENTRETENIMIENTOS Y ANIMACION	MUSEO DE BELLAS ARTES Av. del Libertador 1473	Dom. 11
CIUDAD DEPORTIVA DE LA BOCA	Humberto 1º y Costanera Sud	
EL CLUB DE YETEM (Juegos para chicos)	Zabala 3045	Dom. 17 a 24
ESC. DEPORTIVA RECREATIVA U.B.	Univers. de Belgrano Fco. Lacroze 1959	Sáb. y Dom. 10.30 a 17
FERIA DE POMPEYA (Pájaros y plantas)	Av. Sáenz y vías del F. C. Belgrano	Dom. 8 a 14
FERIA DE SAN TELMO	PLAZA DORREGO Humberto 1º y Defensa	Dom. 10 a 17
FILETES Y VIEJOS CARRUAJES DE LA CIUDAD	MUSEO DE LA CIUDAD Defensa 187	Lun. a vier. 10 a 14 sáb. 16 a 20 hs.
HEROES Y MARAVILLAS DEL CIELO	PLANETARIO Palermo	Sáb. y dom. 18, 19.30 y 21
HOLLYDAY ON ICE	LUNA PARK Corrientes 99; (Lunes descanso)	Todos los días
IMPERIAL PARK	Irigoyen y Pierrostequi - Morón	16
JARDIN JAPONES	PARQUE TRES DE FEBRERO	Miérc. a Lun. 10 a 18
JARDIN ZOOLOGICO	Las Heras y Sarmiento	Todos los días de 10 a 17
JUEGOS DE AGUA Y LUCES	PLAZA DEL CONGRESO	Sáb. y dom. 20
JUEGOS GRATIS Y PAGOS	ESTACION SAN ISIDRO	
JUEGOS MECANICOS PARA CHICOS	Corrientes 1779	Todos los días 9 hs.



LA VIDA DEL GAUCHO (Testimonios)	SALONES DE YPF Diagonal Norte 777	Lun. a vier. de 10 a 18
MAGICO PARQUE GENOVES	CIUDAD DEPORTIVA	Sáb. y dom. fer. 14.30
MINIPARK "TIO PIOLA" (Juegos p. grandes y chicos)	Salta y Rauch MORON	Sábados 9 a 23
MUNDO ANIMAL (Animales en libertad)	Gral. Rodríguez	Todos los días
MUSEO DE CIENCIAS NATURALES "B. RIVADAVIA"	Angel Gallardo 470	Mart. Juev. y dom.
MUSEO DE TELECOMU- NICACIONES	COSTANERA SUR Av. de los Italianos 851	Jue. a dom. de 17 a 21
MUSEO FERROVIARIO	Av. del Libertador 405	Lunes a viernes 10 a 18
MUSEO HISTORICO "CORNELIO SAAVEDRA"	PARQUE SAAVEDRA	Todos los días
MUSEO HISTORICO DEL CABILDO	Bolívar 63	Jueves a dom. de 15 a 19
MUSEO NACIONAL DE AERONAUTICA	Rafael Obligado 4450	Sáb. y dom. 14 a 18.30
OBSERVACION DEL CIELO AMIGOS DE LA ASTRONOMIA	PARQUE CENTENARIO Patricias Argentinas 550	Mier. 20
PARACAIDISMO (Exhibiciones)	AEROPUERTO TOLOSA Diagonal 14	Dom.
PARQUE DEPORTIVO PRESIDENTE SARMIENTO	Av. del Tejar 4600	De 8 a 20
PARQUELANDIA	Ctro. Recreativo de Ezeiza	Desde las 10
PARQUE NORTE (Juegos y recreación)	COSTANERA NORTE Int. Cantilo y Güiraldes	
PARQUERAMA	Luján	Sáb. y Dom. 10 a 20
PASEANDO EN TRANVIA	Emilio Mitre y José Bonifacio	Sáb. 14/19 dom. 10/19
PASEOS EN BOTE	LAGOS DE PALERMO Libertador y La Pampa	Después de las 10
PASEOS EN CATAMARANES	ESTACION FLUVIAL Tigre	
PASEOS EN LANCHAS	ESTACION FLUVIAL Tigre	Salen cada hora
PASEOS EN MATEO	Las Heras y Sarmiento (Puerta del Zoológico)	Fines de semana
PASEOS EN PETISO	Esc. Munic. de Equitación Fig. Alcorta 4600	Sáb. y Dom.
PERICO'S PARK	Cucha Cucha y Yermal	
PIEDRA LIBRE PARA MI CIUDAD	MUSEO LARRETA Juramento y Obligado	Lunes a miérc. 18
PILETAS DE EZEIZA	Ruta 205 y Autopista	Todos los días
PILETAS NAMUNCURA	Cno. de Cintura y Autopista Ricchieri	Todos los días
PISTA DE SKATE Y PATINAJE	Av. del Libertador 295 Vte. López	8 a 24
PLAZAS PARA PATINAR	PARQUE LEZAMA, PLAZA FRANCIA, PQ. CENTENARIO	
RECREACIONES INFANTILES	HARROD'S Córdoba y S. Martín - 9 a 20	Lun. a vier. sáb. 9 a 18
SUPER PARK	Est. Lomas De Zamora	10
TEMAS DE ARTE (Audiovisual)	MUSEO DE BELLAS ARTES Libertador 1473	Todos los días menos miér.
TRENCITO TURISTICO	Av. Sarmiento 2715 (Jardín Zoológico)	10 a 18



¿Y QUE VEMOS EN TV..?



HOY DOMINGO

- 10 **13 HEIDI**
Serie infantil alemana
- 11 **9 GRANDES OLVIDADOS**
José Adolfo Gaillardou te habla de personajes y hechos de nuestra historia, casi siempre poco conocidos.
- 11.15 **7 RECREO DEL DOMINGO**
Dibujos animados (Yam Yam y Charlie Brown).
- 12 **7 ADELANTE JUVENTUD**
Programa periodístico y musical para ver en familia. Conducen: Clarisa Gerbolés y Miguel Core.
- 12 **9 APRENDIENDO JUEGOS**
Eso: Juegos y enseñanzas. Participan Marcelo Oyuelis, Ricardo Del Castro y Roberto Zarienga.
- 13 **7 CHESPIRITO**
El Chapulín Colorado, el Chavo, el Doctor Cha-

- 19 **7 MUNDO DESCONOCIDO**
Documentales sobre la vida en la naturaleza.
- 11 JUNGLA DE CORAL**
Documental sobre aves, animales terrestres y marinos.
- 19.30 **18 DISNEYLANDIA**
Las películas de Walt Disney.

DE LUNES A VIERNES

- 10 **18 LA MAÑANA DE LOS CHICOS**
El "Pato" Carret, Los Tres Chifladitos y dibujos.
- 11 **7 LOS AMIGOS DEL HOMBRE**
Nosotros y los animales. Serie documental. Narrador: Armando Coria.
- 11.5 **9 GRANDES OLVIDADOS**
- 11.10 **9 EFEMERIDES**
Fechas históricas. Locución: Evangelina Solari.

- 11.30 **11 MAMA Y SUS INCREIBLES HIJOS**
Comedia con David Cassidy, Danny Bonaduce y Shirley Jones.
- 12 **7 LA ISLA DE GILLIGAN**
Serie de aventuras.
- 16 **18 PARA CRECER**
De interés para toda la familia. Conduce: Canela.
- 16.30 **7 TELEJUEGOS DE VACACIONES**
Juegos y entretenimientos de carácter didáctico y cultural, dibujos animados y un concurso. Conduce: Claudia Cherasco.
- 18 BURBUJAS**
Programa didáctico producido en México.
- 17 **9 MARGARITA TERERE**
- 17.30 **13 EL TIEMPO DE LOS CHICOS**
Dibujos animados. Carozo, Narizota y el Profesor Gabinete, desde Mar del Plata. Conducen: Elvira Romel, Ricky Pashkus, Mónica Núñez Cortes y Carlos March.

- 19 **18 LA MUJER BIONICA**
Serie con Lindsay Wagner.

SABADOS

- 11.30 **7 EL HOMBRE EN EL ESPACIO**
Divulgación científica. Conducen: Miguel Ceruse y Clarisa Gerbolés.
- 11.30 **11 MAMA Y SUS INCREIBLES HIJOS**
- 12 **9 HOLA JULIETA, HOLA**
Música. Payasos. Magos. Invitados. Conduce: Julieta Magaña.
- 18 EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS ANIMALES**
Documentales presentados por Francisco Erize.
- 13 **7 CHESPIRITO**
- 13 TARZAN**
Las películas con el Rey de la Selva.

LOS AVIONES DE NUESTRA FUERZA AEREA

GLOSTER METEOR F. IV



El Gloster Meteor F.IV es un cazabombardero, monoplaza, de construcción enteramente metálica y posee la distinción de ser el primer avión caza de posguerra que alcanzó estado operativo.

Su primera aparición la hizo en las postrimerías de la II GM sin tener la oportunidad de enfrentarse al caza alemán Me. 262, pero sí fue usado contra las bombas voladoras V.1, por ser uno de los únicos aparatos con la suficiente velocidad para interceptarlas. El prototipo F.2, posterior al primer F.1, debía estar equipado con reactores Halford, pero nunca llegó a ser construido. Después de tomar en cuenta las características básicas, así como también las posibles fallencias del primer Gloster, el tercer prototipo llevaba consigo algunas modificaciones y mejoras tales como una nueva cubierta para la cabina y los trenos

aerodinámicos en las alas, aunque la primera tanda de producción estaba equipada con reactores Weland, de flujo reversible.

Fue entonces que la Rolls-Royce comenzó a desarrollar el nuevo reactor RB 37 o Derwent I, con el propósito de utilizarlo en los siguientes aparatos de serie, dadas las ventajas en cuanto a empuje total y consumo.

Luego del RB 37 (bautizado "Nene"), la firma británica se propuso fabricar una versión muy parecida a la anterior pero de menor escala, que más tarde sería conocida como Derwent 5, con un empuje aproximadamente de 1600 kg. La instalación de estos nuevos motores fue lo que impulsó a la modificación básica del legendario Gloster, introduciendo en las cadenas de montaje la versión F.IV. Esta nueva planta de poder logró que el avión se elevara a más de 12.000 metros en solo ocho minutos.

Fueron agregando además, tanques suplementarios

los largueros de las alas

En 1947 la Fuerza Aérea Argentina adquirió a Gran Bretaña cien unidades del F.IV, convirtiéndose así en el primer país latinoamericano que equipaba a sus pilotos con este nuevo tipo de aparato. Luego de muchos años de servicio en nuestra Fuerza Aérea, estos aviones serían utilizados para entrenar a los pilotos militares argentinos, capacitándolos para la conducción de los nuevos y supersónicos "Mirage", que finalmente los reemplazaría allí por el año 1971.

Características Técnicas

Dimensiones:

Longitud.....12,50m.

Altura.....3,96m.

Envergadura.....11,35

Superficie alar.....30m².

Grupo propulsor:

Dos turborreactores ROLLS ROYCE "Derwent" 5, de 1.600 kg. de empuje c/u.

Pesos:

Con carga completa de comb..6.800 kg.

Con tanque suplementario.....7.600kg.

Carga militar.....1.300kg.

Armamento:

4 cañones de 20mm, 2 bombas de 450kg o una carga de cohetes de igual peso.

Performances:

Velocidad máxima.....940km/h

Velocidad de aterrizaje.....200km/h

Alcance con máxima carga.....896km

Régimen ascensional

9.150 m. en 5,1 min.

